CARD MAGAZINE - ONLINE GAMES

Outubro de 2010

LEVEL UP!

levelupgames.com.br

GRAND CHASE

Conheça a história de

Dio, o Profano

COMBAT ARMS

Saiba mais sobre o modo Profissional e o mapa Power Surge

E MAIS

DOFUS

Dicas sobre a Casa Assombrada, novo destino das Tigresas

MAPLESTORY

Confira uma prévia sobre as 4as classes

Agora também com 10.000 CASH para Combat Arms!

7 898940 012107

Nº 36 R$ 11,90

O ministério da Justiça recomenda o jogo Lunia para maiores de 10 anos, Grand Chase e Ragnarök para maiores de 12 anos. RF Online para maiores de 14 anos e The Duel para maiores de 16 anos. MapleStory e Dofus têm recomendação livre. Saiba mais sobre a classificação recomendada nos sites dos jogos.

Escolha sua aventura

Este cartão é válido para: 10 dias ou 5.000 ROPs de Ragnarök ou 400 CASH de Grand Chase ou 4.000 CASH de RF Online ou 10.000 CASH de The Duel ou 10.000 CASH de Lunia ou 10.000 de MapleStory ou 15 dias de Acesso Premium de DOFUS ou 10.000 CASH de Combat Arms ou 20 dias de Acesso Premium de RuneScape ou 40 dias de Acesso Premium de FunOrb ou 15 dias de Acesso Premium de RuneScape + 15 dias de Acesso Premium de FunOrb

Inclui Cartão de Acesso Level Up! no interior da revista

VALIDADE DO CARTÃO: 25/11/2010

EDITORIAL

Nesta edição, finalmente descobriremos o que aconteceu com a terra natal de Mari. Boa parte do passado da garota de olhos bicolores será revelado. Não, não escrevemos o nome do personagem errado aqui no editorial. Também não é necessário voltar à capa da sua Revista Pôster para confirmar que é realmente o Dio que está ali. O fato é que a história do mais novo integrante da Grand Chase se cruza o tempo todo com a saga de Calnat, seus Tecnomagos e Duelistas. Para aqueles que não aguentavam mais tantos mistérios, Dio parece ser quem começará a nos dar as respostas que tanto esperávamos.

No recém-lançado Combat Arms, você poderá conferir alguns detalhes sobre o modo Profissional e o mapa Power Surge.

Em DOFUS, a série de viagens insanas de Hanniboul Smisse continua com a chegada da Casa Assombrada. Você poderá conferir um guia para ajudá-lo a encarar esse desafio sem muitos problemas. E em MapleStory, confira uma prévia do que virá por aí com o lançamento das 4ª classes do jogo.

Boa diversão!

Equipe Level Up!

GRAND CHASE

Dio, o Profano

O novo personagem de Grand Chase apresenta uma raça inédita ao jogo

A luta se arrastava há meses. Os habitantes de Calnat estavam exaustos, mas ainda tinham esperanças de alcançar a vitória. Mal sabiam que, assim como eles, sua terra natal vivenciava seus últimos dias.

Naquela época, inúmeros portais surgiram em volta do reino. Criados por uma raça hostil cujo único objetivo era restabelecer a ordem do planeta, esses acessos ligavam o nosso mundo a uma dimensão jamais explorada pelos humanos ou por qualquer outro ser que tenha vivido nas terras que conhecemos. O que aconteceu a partir daqui você já sabe. Para que essa história faça sentido, chegou a hora de saber como tudo começou.

Enfim, o passado de Calnat

No período que antecedeu o desaparecimento de Calnat, os residentes do Reino Maligno – que fica em outra dimensão – viviam um conflito interno. Enquanto alguns representantes da Tribo Maligna eram bem rígidos em relação à missão de impedir o desequilíbrio do mundo e das dimensões, sendo inclusive coniventes com a exterminação total de alguns povos, outros acreditavam que nem sempre era necessário utilizar medidas tão drásticas. A evolução de Calnat fomentou ainda mais essa divergência.

De fato, o principal reino de Arquimídia impressionava com tantos aparatos tecnológicos. Todo esse avanço despertou o interesse dos reinos vizinhos e atraiu a atenção da Tribo Maligna, que passou a considerar o progresso repentino como uma ameaça ao equilíbrio. Eis que o desentendimento que dominava o Reino Maligno transformou-se em uma verdadeira guerra, quando o destino de Calnat foi colocado em jogo: os membros mais conservadores daquela raça queriam eliminá-la, enquanto os mais maleáveis eram contra o genocídio. Dio fazia parte desse segundo grupo.

A Tribo Maligna ainda não havia chegado a um acordo quando os membros favoráveis à dizimação começaram a abrir portais que permitiam acesso ao nosso mundo. Sem perder tempo, invadiram o reino de Mari e aniquilaram tudo e todos que encontraram pela frente. A resistência foi considerável: além de lutarem contra os Tecnomagos, Duelistas e todas as melhores invenções daquele povo, os integrantes da Tribo Maligna tiveram que batalhar contra seus próprios conterrâneos. Sim, o time de Dio também atravessou os portais, mas com o propósito de impedir a devastação daquele reino. Hoje sabemos que tanto a população de Calnat quanto os seres do submundo que acompanhavam Dio falharam.

Dio, o Profano

Quando a guerra chegou ao fim, a Tribo Maligna retornou à sua dimensão e os portais foram selados. Dio também voltou, embora estivesse com o orgulho ferido. Conhecido como Profano, continuou vivendo com seus servos Sebastian e Alfred.

Muitos anos se passaram até chegarmos aos dias de hoje. Há algumas semanas, Dio notou uma força estranha emanando daqueles antigos portais e ao investigá-los, descobriu que o selo que os trancava está enfraquecendo. Tudo indica que em pouco tempo os portais serão reabertos.

Para descobrir porque as passagens estão cada vez mais frágeis e evitar que os membros da Tribo Maligna tenham acesso ao mundo dos humanos (ou que os humanos tenham acesso ao Reino Maligno), Dio decide partir em uma missão investigativa. Até que dez aventureiros aparecem em seu caminho.

Perfil

Nome: Dio
Terra natal: Desfiladeiro Flamejante
Personalidade: Orgulhoso e egoísta. Mas lembre-se de que é muito difícil compreendê-lo se tentarmos julgá-lo usando valores humanos como base. A raça de Dio é completamente diferente e seus atos seguem uma moral oposta a nossa.
Idade: Apesar de parecer um jovem de 18 anos, Dio é velho demais para que sua idade possa ser calculada pelos humanos.
Arma: Foice.
Gosta de: Processo de degradação natural das coisas e de Alfred, seu mordomo.
Detesta: Devastação sem motivo e Sebastian, seu serviçal.

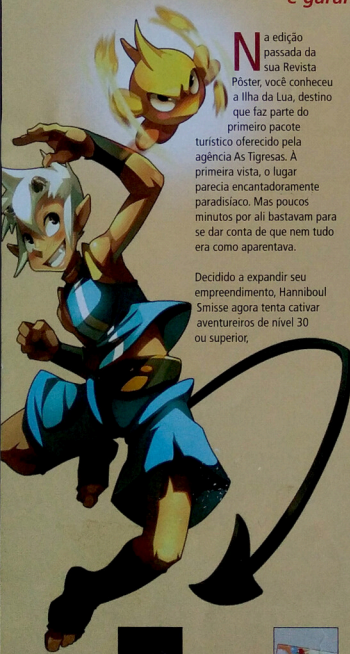
LEVEL UP!

levelupgames.com.br

REVISTA LEVEL UP! GAMES • Assessoria: EDICASE - www.edicase.com.br - E-mail: contato@edicase.com.br - (11)3772-4303 • Distribuição exclusiva em bancas: FERNANDO CHINAGLIA - (21)2195-3200 • Manuseio: FG PRESS - www.fgpress.com.br • Impressão: Arvato do Brasil • Chefe de Redação: Eric Araki • Editora: Julliana Fernandes • Redação: Fernando Freina • Revisão: Carla Braga • Diagramação e Editoração Gráfica: OFICINA DE ARTE - www.oficina-de-arte.com • CORRESPONDÊNCIA E REDAÇÃO: Av. Cardoso de Melo, 1608 - 11º andar - Vila Olímpia - CEP 04548-005 - São Paulo - SP - Email: revista@levelupgames.com.br - Site: www.levelupgames.com.br

ATENDIMENTO AOS JORNALEIROS:
2ª a 6ª feira das 09h às 18h
Tels.: (11) 3807-4303 / (11) 3772-4303
Email: atendimento@edicase.com.br

As Tigresas – O retorno

Aventure-se por uma Casa Assombrada e garanta o emoticon "Choro"

Na edição passada da sua Revista Pôster, você conheceu a Ilha da Lua, destino que faz parte do primeiro pacote turístico oferecido pela agência As Tigresas. À primeira vista, o lugar parecia encantadoramente paradisíaco. Mas poucos minutos por ali bastavam para se dar conta de que nem tudo era como aparentava.

Decidido a expandir seu empreendimento, Hanniboul Smisse agora tenta cativar aventureiros de nível 30 ou superior, oferecendo uma nova viagem. Só não espere surpresas muito boas dessa iniciativa. Vale mencionar que não recomendamos esse destino a pessoas com rinite crônica, alergia a pó ou mania de limpeza.

Começando a missão

Ao falar com Hanniboul, além da opção de viajar para a Ilha da Lua, você também poderá escolher a recém-lançada opção turística da agência: a Casa Assombrada. O pacote do ferreiro Smisse inclui um tour por uma residência habitada por criaturas aterrorizantes. Para não se perder durante a visita, a agência oferece um guia especial para a ocasião: você mesmo. Sim, essa empreitada é só sua e não adianta tentar processar o NPC por propaganda enganosa depois.

Ao aceitar a missão "Ação Fantasmal", Hanniboul vai avisá-lo para procurar o NPC Esquife de Besouro. Vá para a Feira do Troll e encontre-o próximo às coordenadas (-13,-41). Só para constar, dessa vez não haverá um canhão para arremessar seu personagem até o destino. O jeito é ir a pé ou utilizar um Zap.

Quando chegar ao local, fale com Esquife. Ele dirá que você precisa de uma chave específica para abrir a porta da Casa Assombrada.

Se preparando para entrar na Casa

Conseguir a Chave da Casa Assombrada é relativamente simples: você precisará de um Marceneiro com a profissão em nível 20 ou superior. Os materiais necessários para produzi-la são:

- **5x Dente de Tofu malvado**
Derrubado por Tofu Malvado
- **2x Olho de Kwoan**
Derrubado por Kwoan e Kwoanium, o Esperto
- **1x Cabelo de Rato**
Derrubado por Rato Cinza
- **1x Sangue de Vampiro**
Derrubado por Vampiro e Mestre Vampiro

Com o item em mãos, volte até o local onde Esquife Besouro se encontra e fale com ele novamente.

Casa Assombrada

A Chave que for produzida será consumida na entrada da Casa. Ou seja, você precisará de uma nova, cada vez que desejar entrar nesse calabouço. Por falar em entrada, a porta da Casa fica nas coordenadas (-13,-41).

Para completar a missão "Ação Fantasmal", seu personagem precisa derrotar o chefe Boostache. A residência conta com cinco salas, sendo que o monstro que você procura estará na última delas. Confira quais monstros habitam cada aposento da construção:

Sala	Monstros
Sala 1	Gargula, Neye, Fantasma de Fantosminha
Sala 2	Gargula, Neye, Vampiro, Fantasma de Fantosminha
Sala 3	Kwoan, Gargula, Neye, Mestre Vampiro, Chafer de Elite
Sala 4	Oni, Kwoan, Gargula, Neye, Mestre Vampiro, Chafer de Elite
Sala 5	Boostache, Kwoan, Gargula, Neye, Vampiro, Mestre Vampiro, Chafer de Elite, Fantasma de Fantosminha

Depois de derrotar Boostache, reencontre o Esquife de Besouros. Ele estará a sua espera para completar sua missão. Como recompensa, seu personagem receberá experiência e o emoticon "Choro". Boa sorte!

Esta é a Chave da Casa Assombrada.

O Ticket da Feira do Troll tem duração de 24h.

Seja um Profissional em Combat Arms

Novo modo de jogo exige habilidade e organização

Como anda sua pontaria? E sua capacidade de bolar estratégias e desenvolver táticas de sobrevivência? Porque se você quiser se dar bem no novo modo de Combat Arms, é bom que todas essas habilidades estejam em dia.

Lançado durante o período de testes abertos do jogo, o Profissional exige sincronia e técnica dos participantes. E se você não quiser se transformar em uma peneira na próxima vez que for convidado para um desafio desses, é bom conhecer bem esse modo e ficar de olho em nossas dicas.

Prove que você é Profissional

Semelhante ao Elimination, no modo Profissional você deverá enfrentar outros jogadores presentes na partida e certificar-se de aniquilar todos os integrantes do time adversário. Os personagens estarão divididos entre as equipes Alfa e Bravo.

Disponível em todos os mapas do jogo, inclusive no recém-lançado Power Surge — confira mais informações na Box abaixo —, o modo Profissional exigirá organização e habilidade dos participantes. Você e seus amigos poderão determinar o número de rodadas desejadas: cinco, sete, nove ou 11. Cada uma delas terá aproximadamente dois minutos e meio de duração, sendo que seus adversários devem ser eliminados antes que esse tempo se esgote.

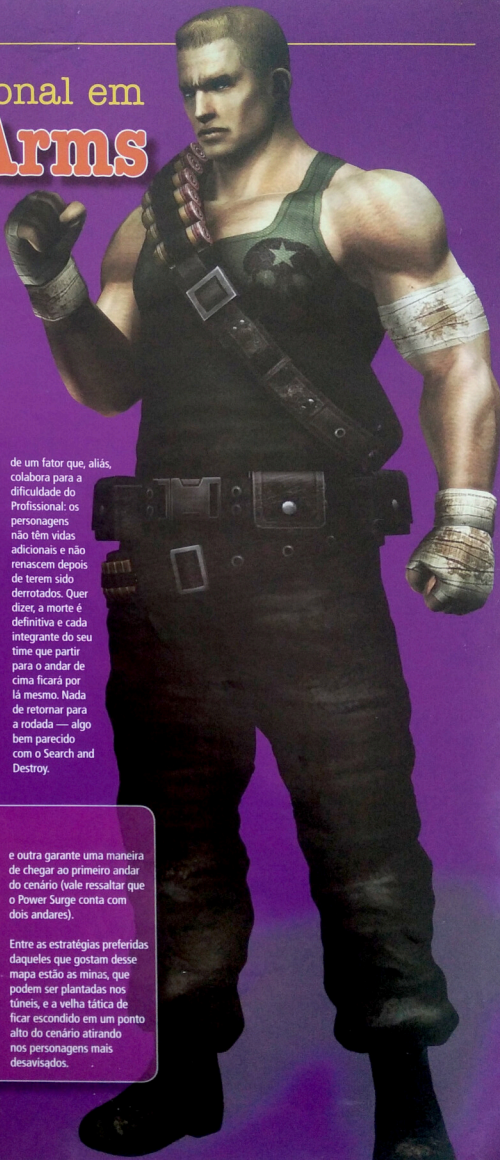
As rodadas chegam ao fim quando toda a equipe inimiga tiver vestido o clássico paletó de madeira ou quando o prazo estabelecido para o término do conflito tiver acabado. O time precisará desenvolver táticas de sobrevivência, já que o número de jogadores vivos no final da partida pode fazer toda a diferença no resultado final.

"Mas o que esse novo modo tem de diferente do Elimination, afinal?" você deve estar se perguntando. A divergência fica por conta de um fator que, aliás, colabora para a dificuldade do Profissional: os personagens não têm vidas adicionais e não renascem depois de terem sido derrotados. Quer dizer, a morte é definitiva e cada integrante do seu time que partir para o andar de cima ficará por lá mesmo. Nada de retornar para a rodada — algo bem parecido com o Search and Destroy.

Mapa novo: Power Surge

À primeira vista, Power Surge parece um mapa bem mais confuso do que os demais. Por não ser parecido com nenhum dos outros terrenos existentes em Combat Arms, talvez você encontre algumas dificuldades para acostumar-se com ele no começo. Mas nada que aqueles que já estão acostumados com o Snow Valley — que é maior — não possam encarar.

Os locais de surgimento dos times Alfa e Bravo são separados por uma grande trincheira, na qual foi construído um sistema semelhante ao de um esgoto. A área dos Bravos fica atrás de diversos containeres. Há uma escada — que fica à esquerda — que pode levá-lo ao túnel que dá acesso a um dos caminhos para o território dos Alfas. Já o espaço dos Alfas é dividido em duas salas: uma permite que você chegue ao espaço dos Bravos e outra garante uma maneira de chegar ao primeiro andar do cenário (vale ressaltar que o Power Surge conta com dois andares).

Entre as estratégias preferidas daqueles que gostam desse mapa estão as minas, que podem ser plantadas nos túneis, e a velha tática de ficar escondido em um ponto alto do cenário atirando nos personagens mais desavisados.

Atualização de classes de MapleStory está prevista para Outubro

Depois de completar 2 anos no Brasil, o jogo recebe a evolução para a 4ª classe

Em Março, uma enquete informal na comunidade oficial do Orkut questionava qual era a atualização mais aguardada deste ano, em MapleStory. Mais da metade dos participantes escolheu a evolução para a 4ª classe. Tudo indica que neste mês a espera terá fim: essa atualização está prevista para outubro nos servidores brasileiros. Hora de abrir novas possibilidades de evolução!

Até o momento, essa é a troca final de classe que o jogador poderá realizar em MapleStory. Para fazê-la, é necessário estar no mínimo no nível 120 e já ter completado o teste da terceira classe. Não é possível iniciar a missão sem ter distribuído todos os pontos de habilidade da 3ª classe também, afinal eles não são utilizáveis nas novas habilidades.

A 23ª edição da Revista Level Up!, nas bancas a partir de Outubro, contará com um guia completo, mostrando todas as habilidades disponíveis das novas classes do jogo. Enquanto isso, você confere uma prévia do que essa atualização alucinante promete trazer!

Os habitantes de Leafre construíram casas nas árvores (esq.);
Um grande pássaro azul o levará para Leafre (centro);
Jogador mostra habilidades que já reuniu (dir.)

Instrutores de Leafre colocarão seu heroismo a prova

Leafre está localizada no mapa da Floresta Minar

O ar de Leafre

A cidade onde acontece boa parte da missão do avanço de classes traz novos mapas para jogadores mais experientes. Para chegar até lá, basta subir nas asas de um grande pássaro azul, na estação de Orbis. Bem parecida com Ellinia, Leafre permite que o jogador refine sua arma, o que pode ser útil contra os dragões e esqueletos que rondam o lugar.

Existem dois chefes que vivem em mapas da cidade: Manon e Griffey, que guardam a Estrela Heroica e o Pentágono Heroico, itens necessários em um estágio da missão de 4ª classe. Se quiser economizar dinheiro, é uma boa tentar obter os artefatos derrotando os monstros que os derrubam. Caso contrário, você também pode consegui-los completando uma missão que exige 10 milhões de mesos.

Habilidades de herói

O sistema de habilidades da 4ª classe é diferente dos outros. O jogador poderá realizar missões – bem complicadas, diga-se de passagem – para ativar técnicas especiais, além das três essenciais que cada classe pode aprender. Há ainda os golpes mais poderosos e cobiçados, destravados a partir de um livro que não pode ser comprado, mas obtido de grandes chefes, como o Zakum.

Existe também outro tipo de livro, capaz de maximizar o nível final sua habilidade. Um deles, por exemplo, requer pelo menos cinco pontos de perícia para ser usado e tem 70% de chance de aumentar o nível máximo de determinada técnica para 20 pontos. Outro desses artefatos requer 15 pontos de perícia e tem 50% de chance de elevar a maestria para 30.

Algumas técnicas podem ser usadas por um determinado grupo de classes. Por exemplo, "Reflexo de Mana", "Big Bang" e "Infinidade", estarão disponíveis para todas as 4ªs classes mágicas do jogo – Magos de Gelo/Raio, Magos de Fogo/Veneno e Sacerdotes. Mas a grande parte das habilidades é específica para a classe.

Um dos destaques é o golpe "Genesis", exclusivo do Bispo (evolução do sacerdote), permitindo que uma classe que antes era totalmente de suporte, agora possa causar grande dano em adversários. Outra que também é muito interessante e estará disponível para qualquer classe, independente de grupo, é a "Guerreiros Maple", que aumenta todos os atributos em 10% por 600 segundos.

Guia rápido da evolução

Confira, em passos simples, como fazer a missão do avanço da 4ª classe. A versão detalhada você confere na Revista Level Up!, edição 23.

1 Fale com o Instrutor da sua respectiva classe, em El Nath. Cumprindo os requisitos, você receberá uma carta de recomendação para a evolução final;

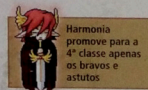
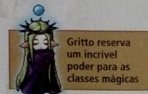
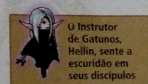
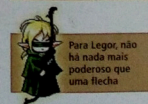
2 Leve a carta de recomendação para o Instrutor da sua classe, em Leafre;

3 Prove para o instrutor que você está pronto para se tornar um herói e reúna uma determinada quantidade de Estrela Heroica e Pentágono Heroico;

4 Leve os itens para o Instrutor de sua classe, em Leafre;

5 Missão completa! Você receberá três pontos de perícia, 5 pontos de habilidade, uma habilidade especial e outras três essenciais pertencentes ao grupo de sua classe.

Parece fácil, mas é mais complicado do que você imagina. Na Revista Level Up!, você irá conferir tudo o que precisa saber para não ter dor de cabeça com a prova de heroísmo mais importante de MapleStory. Não perca!

Itens necessários para concluir o avanço de 4ª classe

Harmonia promove para a 4ª classe apenas os bravos e astutos

Gritto reserva um incrível poder para as classes mágicas

O Instrutor de Gatunos, Hellin, sente a escuridão em seus discípulos

Para Legor, não há nada mais poderoso que uma flecha

Visite e confira os novos produtos na

LEVEL UP! Store

ENTREGAMOS EM TODO BRASIL

PRODUTOS EXCLUSIVOS,
BOXES DE NOSSOS JOGOS,
CAMISETAS, CHAVEIROS,
REVISTAS LEVEL UP!
E MUITO MAIS!!!

acesse:
www.levelupstore.com.br